

3C .co

Comunicación, Capitalismo y Crítica en la Colombia Digital

Joseph Livingston Crawford-Visbal
(Comp.)

Lendrys Olivero Silva
Yiseth Coronado Blanco
Marcela López Ponce
Ana Alfaro Morales
Sulena Orozco Cabrales
Daniella Vasallo Díaz



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

VEREDADA MINEREDUCACIÓN

libro digital

Capítulo VII

Comics como estrategia de alfabetización económica en jóvenes barranquilleros

Ana Isabel Alfaro Morales
Joseph L. Crawford-Visbal

Introducción

Este capítulo analiza los efectos del Comic en el aprendizaje económico de estudiantes de décimo grado del Colegio Distrital Buenos Aires (CODIBA) en la ciudad de Barranquilla, a través de su implementación como estrategia didáctica. El objetivo es incrementar la participación en las clases de Economía y fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes en torno a finanzas básicas y al sistema económico en el que se encuentran inmersos.

Para lograr lo anterior, creemos que la generación de métodos didácticos en el área de Ciencias Económicas es sumamente relevante para acercarnos a las necesidades de los estudiantes y no solo comprender sus ritmos y métodos de aprendizaje, sino también para fomentar habilidades relacionadas con la implementación de conceptos financieros que impacten positivamente en su vida cotidiana.

Con la finalidad de que estos estudiantes se apropiación de prácticas más allá de los conocimientos académicos propios del área. Lo anterior incluye competencias como el pensamiento creativo, el trabajo en equipo, y la curiosidad o acercamiento a métodos básicos de investigación (Ruiz-Fernández, 2008).

La enseñanza de las ciencias económicas en Colombia se ha basado en la instrumentación de los saberes, enseñando los conceptos claves sin tener un acercamiento a la realidad, lo que traduce en poca interacción de los profesores con sus estudiantes, y genera pocos espacios de pensamiento crítico en torno a las temáticas económicas (Coral, 2010). Como consecuencia de esto es común que los estudiantes no desarrollen conocimientos necesarios como el ahorro, uso adecuado de cuentas bancarias, planificación de gastos, elaboración de presupuestos, entre otros (Córdova, 2017). Esto ocasionará dificultades en su vida cotidiana, profesional y personal, y son un predictor de dificultades financieras futuras. La falta de alfabetización financiera (Asaad, 2015) está relacionada con dichas dificultades, las cuales se traducen en prácticas como: exceso de endeudamiento, incapacidad de pensio-narse, pérdida de bienes familiares o personales, entre otros (Lusardi, 2015).

Las consecuencias de las dificultades en la enseñanza de la economía se reflejan en la encuesta realizada por la Corporación Andina de fomento (CAF, ahora llamada Banco de desarrollo para América Latina), quienes en 2014 midieron los conocimientos, destrezas, gestiones y comportamientos financieros de cuatro países de la región andina: Bolivia, Ecuador, Perú y Colombia (Mejía, Pallota, Egúskuiza y Farnè, 2015). En el caso colombiano, el país se ha ubicado consistentemente en los últimos lugares en las clasificaciones que incluyen a los países de la OCDE y países asociados, ocupando la posición 63 de 65. Sólo Perú registra unos resultados inferiores (Mejía y Rodríguez, 2016).

Lo anterior es alarmante si se tiene en cuenta que la mayoría de los respondientes de estos ítems eran personas mayores que contaban con educación universitaria y habitaban en el área urbana; quienes no son una muestra representativa de la mayoría de la población colombiana. Esto demuestra la brecha existente entre el conocimiento de economía y los jóvenes o adolescentes, y pinta un panorama sombrío para el futuro de las finanzas personales en el país. Precisamente, Colombia presentó en 2018 uno de los más bajos puntajes en pruebas PISA, especialmente en términos económicos, lo que ubica al país en uno de los cuartiles más bajos en los países

en desarrollo (Karakurum-Ozdemir, Kokkizil, & Uysal, 2018).

Es en este contexto en el cual el comic se puede convertir en una herramienta útil para cualquier estrategia didáctica. Esto se debe a que es una secuencia de imágenes y textos utilizados para la narración, y aunque en particular son asociados con historias fantásticas cuyo fin es el entretenimiento; no hay que negar la utilidad que tienen para la complementar y potenciar la didáctica. El comic invita a una metodología activa en donde el alumno aprende, mejora sus capacidades lingüísticas y de escritura, además de brindarle la oportunidad de contextualizarse por medio de pictogramas en cualquier realidad (Delgado-Algarra, 2017; Fernández, 2014; Prado, 1995).

Los métodos didácticos alrededor del cómic son variados, lo que permite su adecuación según el tipo de estudiantes o el tema que se desea tratar. Además, este genera una aproximación a los escenarios o actores relacionados con los conceptos. El problema se genera realmente entre el desconocimiento de los docentes acerca del lenguaje y códigos dentro de las viñetas y la falta de herramientas o intencionalidad en variar de estrategias didácticas por parte de los docentes (Aparici, 2010).

Por lo anterior buscamos resaltarlos efectos que puede lograr el uso de estrategias didácticas, como el comic, en la participación del estudiante en las clases de economía y si estas estrategias responden a sus necesidades en cuánto a aprendizaje, logrando espacios de interpretación, proposición y creación de conocimientos. La adquisición de habilidades económicas básicas (*alfabetización económica*) es de vital importancia para la formación de cualquier individuo, ya que su ausencia propicia problemáticas futuras en toda interacción económica de los individuos (Lusardi, 2015; Lusardi & Mitchell, 2014), y esto es aún más vital en nuestros contextos socioculturales latinoamericanos, caracterizados por la precariedad económica y la falta de oportunidades de empleo y acceso a créditos.

Economía y su didáctica

La economía comprende la particularidad de que si bien hay conexiones lógicas entre contenidos de cada área (Ávila- Lugo, 2004) abarca las ciencias físicas y las ciencias sociales o humanas, centrando su eje temático en el humano, en una lucha por resolver el problema económico, tratando de analizar cómo obtiene sus recursos, con qué medios y cómo forma las relaciones humanas

El estudio de las Ciencias Económicas representa una reflexión ante los diversos sistemas económicos que el hombre ha desarrollado para relacionarse con su grupo humano, ubicando cada relación económica en un contexto histórico y de espacio que brinda información para entender la realidad actual. De ahí radica la importancia de la Ciencias Económicas, que, con su fundamento social, nos brindan la información necesaria para conocer dónde estamos y a donde nos dirigimos, de acuerdo a las decisiones tomadas. Los problemas económicos se presentan relacionados con el contexto sociocultural en el que se encuentre el alumno, por ende, al momento de enseñar o dar a conocer esos conceptos es necesario ubicar al estudiante en su propia realidad social, no es dar un simple discurso, se necesitan de herramientas y métodos que les permitan desenvolverse en sus entornos socioeconómicos (Ruiz-Fernández, 2008).

Por otro lado, la didáctica, entendida como los actos favorecedores del aprendizaje (Carrasco, 1995), es primordial para ubicar al alumno en el contexto del conocimiento- este caso económico- que se desea enseñar. Las estrategias en didáctica se convierten en la guía para definir las actuaciones correctas en el entorno de aprendizaje, teniendo en cuenta los procesos educativos de los alumnos y las necesidades de la comunidad educativa (Rodríguez, 2004).

El docente de Ciencias Económicas debe motivar el aprendizaje significativo de sus estudiantes relacionando esta área con otros campos o elementos del contexto de los educandos. De esta forma, entender conceptos o teorías será un análisis del pasado, presente y futuro de la misma vida social del alumno. Lo anterior logra que el estudiante comprenda las temáticas de una forma amplia, y genera espacios de reflexión donde el docente se convierte en una guía que además de manejar su saber base, logre incluir la didáctica en su proceso de enseñanza.

Ahora bien, actualmente es posible tener contacto con múltiples formas de materializar la información, desde los tradicionales textos impresos hasta los archivos digitales. En nuestra sociedad de la información un grupo puede tener contacto con esa información y discutirla, admirarla o rechazarla, y en el caso de la imagen nos encontramos con una representación gráfica de una realidad, lo que permite abrir paso a una interpretación más profunda desde el contexto de la imagen hasta llevarla a la realidad. Es por eso que la educación contemporánea no puede ignorar esa transcendencia que tiene la imagen en el estudiante en formación (Buck-Morss, 2009). Paralelamente, la mayoría de representaciones de conceptos económicos tienden a presentarse de maneras visuales, y la hiperabundancia de datos económicos ha llevado

incluso a los estados e instituciones a invertir en herramientas de visualización de datos para exponer, explicar y sustentar políticas educativas, sociales, económicas (Williamson, 2016). ¿Cómo podrán los estudiantes enfrentarse a un futuro que requiere de ellos la interpretación de complejos datos económicos, sin tener a mano los conocimientos básicos para su comprensión?

En este estudio, el tipo de gráficos fueron escogidos según el tipo de estudiantes, porque si hablamos de ver la imagen desde una lectura crítica en donde las representaciones sean motivo de reflexión para que se introduzcan los conocimientos en una realidad; esta población de secundaria es la más indicada, al suponerse que se deben desarrollar sus competencias de interpretación de los hechos y proponer soluciones a partir del sentido que le dan a lo que visualizan (Álvarez, 2010).

Los medios visuales, como el comic, son ventajosos por la oportunidad de encontrar desde el pensamiento individual unas reflexiones colectivas, mejorando la argumentación e interpretación del alumno.

Breve historia de los comics

Si bien el comic dispone de múltiples denominaciones dependiendo del país de origen, su aserción inicial nace en Norteamérica. En paí-

ses como Francia se le denomina *Bande Dessinée* (tiras dibujadas), en Italia como *Fumetto* (globo de texto), en España *Tebeo* y en Latinoamérica recibe en algunos países el nombre de *historietas* o *comiquitas*. El comic no está contenido en un género determinado debido a su estructura compuesta por dos categorías de artistas, que son el dibujante y el escritor. Esto quiere decir que depende de las artes plásticas y la literatura, razón por la cual no es sencillo establecer un concepto de comics debido a las múltiples características que posee y las diversas formas en las que se puede desarrollar. Este hecho no es ajeno a múltiples teóricos que tratan de elaborar sus concepciones, muchas veces basándose en el aspecto narrativo del comic (Rodríguez, 1988).

Esta expresión artística se relaciona con la literatura y la imagen para conciliar una narrativa específica que varía según la intención del autor y el tipo de mensaje que desea realizar. Por la complejidad de su formación y el no tener un género claro, es arduo tener una definición específica, ya que cada concepto sobre el comic se ve fundado por la multiplicidad de manifestaciones que este contiene y por lo tanto tienen valor de verdad.

Los orígenes del comic se centran en el nacimiento de la imprenta y la caricatura, aunque algunos autores, al relacionarlo con la ima-

gen, llevan sus inicios en las pinturas primitivas como los jeroglíficos egipcios, pinturas rupestres, columnas romanas, etc. Pero al centrarse en investigaciones más exhaustiva se empieza a narrar desde el origen de la imprenta (Jiménez-Varea, 2006), específicamente como tiras en periódicos, usualmente de carácter político.

En Norteamérica se desarrolló gran parte de la historia del comic actual, precisamente por el auge ocasionado en los diarios y revistas que repercutiría en publicaciones externas. Según Baron-Carvais & Valladares (1989), los comics en E.E.U.U. nacen en 1892-1930, donde encontramos los primeros comics humorísticos vinculados a los diarios, que se definían como *funnies*. Su mayor representante en 1896 fue *Yellow Kid* (niño amarillo), que innovó en la utilización de diálogos e imágenes. Más adelante en 1907, gracias al auge de este tipo de historietas, nacen los *Sunday Comics* (Historietas dominicales), que se popularizan y dan pie a que en los años 30 se establezcan grandes industrias y sindicatos. Es gracias a estas instituciones establecidas que posteriormente aparecieron comics que dejan huella en la historia: Mickey mouse de Walt Disney y Betty Boop de Max Fleischer, por nombrar algunos. El éxito de la narración e ilustración de los comics norteamericanos, además de la globalización, permitieron que influencia-

ran en países europeos y asiáticos (Coma, 1979).

Los comics en Colombia

En Colombia el comic llegó tarde comparado con otros países, debido a que en los años 60 era escaso el material gráfico que se publicaba. Además, las revistas de otras latitudes no solían llegar al territorio colombiano, y estas formas de expresión en el país se vieron opacados con la aparición de la televisión, que se convertía en el principal entretenimiento de la población. Y es que, a finales del siglo XX, los comics se recibieron en el país una gran barrera generada por la Ley 23 de 1993, que incluyó a este género en la misma categoría de los horóscopos, las publicaciones pornográficas y los juegos de azar, estableciendo que su producción o importación costara un 30 % más que la de cualquier otro material impreso (Rodríguez, 2013).

Sin importar los problemas relativos al conocimiento de los comics colombianos, existe una nutrida historia que la Universidad Nacional de Colombia en su museo de la historieta colombiana. En este portal se ubican los inicios del comic colombiano en 1924 con la publicación en el '*Diario el mundo al día*' de la historieta '*Mojicón*'. Esta obra de Adolfo Samper se considera una

de las primeras historietas concebidas en el país. En el año 1933 nacería la revista infantil *Chanchitos*, pieza educativa que llegó a contar con 63 números, y sería convertida 3 años después por el Ministerio de Educación Nacional Pública en la revista *Rin Rin*, que sólo tendría diez números pero se establecerían los cimientos de la industria editorial del comic colombiano (Universidad Nacional, 2018).

En el presente, la industria del comic colombiana se nutre de los trabajos independientes, y del apoyo de las universidades y periódicos o diarios de cada localidad. También se están gestando proyectos como el de República Comic, que con su trabajo busca lograr fortalecer la lectura del comic colombiano en las nuevas generaciones.

El Comic en el aula

En general los comic han logrado hacerse un espacio dentro de las aulas. A nivel internacional España se convierte en la cuna de las investigaciones pedagógicas en cuanto al comic como elemento didáctico. Trabajos como los de López-Azuaga (2013) que emplean personajes de la cultura popular como 'Astérix el Galo' (creado por Albert Uderzo & René Goscinny en 1959), aprovechan el reconocimiento de elementos cercanos a la población para insertar la enseñanza de las

Ciencias Sociales en las mismas historias. Aprovechando las temáticas existentes y re-significando su contenido, se demuestra un aumento en la motivación en el aula y el aprendizaje. Si el fin último es la transmisión de conocimientos para impactar en los futuros ciudadanos, se demuestra que aquellos elementos familiares como los comics se convierten en un vehículo eficaz para tal fin.

El componente motivacional es de gran importancia para facilitar el aprendizaje, especialmente en temáticas que son consideradas de poco interés, pero de alta incidencia en la vida cotidiana de las personas – como la Economía-, indistintamente de su edad o estrato socioeconómico. Otros ejemplos claros, como el proyecto Comenius (Institución Educativa Bárbara de Bajadoz, 2002), que divulgó la historia de Varsovia en Polonia, demuestran que se pueden impartir competencias, en este caso del componente histórico, en poblaciones de jóvenes de secundaria, rompiendo la concepción del cómic como una estrategia didáctica sólo apta para públicos infantiles.

Colombia no se ha quedado atrás en esta tendencia, y se ha empleado el comic en conjunto con la educación y la cultura (Pinto, Carreira y Fuenmayor, 2012), reforzando la noción del cómic como una herramienta didáctica provechosa para la vida estudiantil.

Más que una estrategia, se configura como una respuesta a la pedagogía por competencia al motivar nuestros sentidos visuales y lingüísticos mejorando las capacidades creativas del estudiante. Esta investigación, ofrece las bases teóricas sobre la evolución del comic como herramienta didáctica, sus ventajas en diversos aspectos de la vida del estudiante, además de mencionar el problema generado por el desconocimiento de la función educativa que los textos ilustrados pueden tener sobre la educación.

Localmente se ha trabado desde la Universidad Autónoma del Caribe, ofrece en su colección el trabajo de Andrés Ramírez (2013) titulado GRAFENO. Esta obra es un comic que busca explicar la problemática del TLC en la ciudad de Barranquilla; el público al que va dirigido es al estudiante universitario y ciudadano del común. Además además de contener una bibliografía extensa sobre las formas de realizar el comic, nos revela como los cómics pueden ser empleados para difundir mensajes que trasciendan el entretenimiento, discutiendo problemáticas de los entornos sociales locales. El cómic, antiguamente considerado una pobre imitación del arte, ha ganado reconocimiento gracias a su capacidad de expresar fácilmente conceptos complejos en pocas viñetas. Es precisamente esta capacidad que aprovechamos en la realización de este estudio.

Comic y Economía: Caso CODIBA

El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo (Denzin & Lincoln, 1994) estudiando la realidad desde su contexto natural. Bajo estos preceptos se empleó la investigación acción participativa (Martí, 2017). La estrategia se implementó con estudiantes del grado 10 del Colegio Distrital Buenos Aires (CODIBA) ubicado en la localidad Metropolitana de la ciudad de Barranquilla, cuya población es de 87 estudiantes divididos en grupos de 45 estudiantes para el grado de 10° A y 42 estudiantes para el grado 10° B. La muestra final fue de 84 estudiantes, con edades entre 15 y 18 años.

Se empleó la observación participante en etapas (Hernández, 2000) y se realizó durante quince sesiones en un término de cinco semanas. Estas sirvieron para caracterizar las estrategias metodológicas, las actividades curriculares y a los estudiantes en cuanto a su actitud frente a la clase y al grado de responsabilidad con el área. Cabe mencionar que cada una de las observaciones quedó registrada en el diario de campo en el cual se describe el evento pedagógico evidenciado en el aula de clases. Permisos escritos fueron solicitados a los padres y directivas de la institución, para permitir recopilar datos escritos y fotográficos de los estudiantes durante los talleres.

Se encuestaron a estudiantes y a docentes para identificar las preferencias de los estudiantes en relación con la lectura y la metodología de enseñanza por parte de los docentes. La encuesta aplicada constaba de un listado de cinco preguntas cerradas para los estudiantes y cuatro para los cinco docentes de ciencias sociales que lideraban las clases de ciencias económicas.

A partir de las siguientes obras (comics) en Español:

- **"Emprender en ½ hora"** (Sande y Calvo, 2010),
- **"Finanzas en ½ hora"**(Sande y Calvo, 2013),
- **"Empresa en 1/2 hora"**(Sande y Calvo, 2011)
- **"Historia de la economía ½ hora"**(Sande y Calvo, 2009)

Estas obras de Jose Sande, y Carlos Calvo sintetizan conceptos complejos de economía en forma gráfica explicado con personajes como Bruce Lee, Groucho Marx o Jesús Encinar, con el fin de un aprendizaje ameno para estudiantes de secundaria y superiores, los autores son economistas e ilustradores que buscando motivar el aprendizaje de conceptos económicos realizaron su obra en forma de series de comics. Sus creaciones se basan

en temáticas que se encuentran en currículos de bachillerato, y permiten la difusión libre de su material en los procesos educativos, con una sencilla donación es posible acceder a los diferentes comic y llevarlos al aula de clase.

Las actividades propuestas fueron:

Socialización en la institución con los diferentes participantes: Se les presentó el comic guía, para que interactuaran con el contenido y se discutiera la forma en que se relaciona con el currículo de economía en grado decimo.

Conociendo el mundo del comic en la clase en la economía: La actividad se desarrolló en el aula de clase y consistió en la participación de experto o conocedores del tema, que de forma gráfica, explicaran las partes del comic y su importancia para la historia.

Interpretación de viñetas: La actividad iniciaba con organizar a los estudiantes en sus respectivos grupos los cuales se les entregaba la fotocopia con el comic a trabajar en esa sección y acorde a la temática, luego se les pedía unos parámetros de interpretación que eran escritos en el tablero por los docentes, con parámetros como:

- **Elaborar un vocabulario de las palabras desconocidas**
- **identificar la idea principal y las secuencias de las ideas**

Para finalizar la clase se realiza una puesta en común de manera de mesa redonda para que los grupos expresen sus ideas y sus dudas en cuanto a la temática trabajada en comic.

Construyendo la historia: En esta sesión de trabajo se elaboró una historieta siguiendo las sugerencias para la elaboración del guion las cuales partían de:

- Escoger temática a trabajar
- Título del guion
- Organizar página y viñetas
- Personajes escogidos
- Explicación de los diálogos
- Descripciones adicionales.

En esta actividad se les explicó a los estudiantes la forma de escribir un guion a partir de un formato, este les facilitaría a los chicos la construcción de sus respectivos borradores que serían la base del guion de su historieta. Posteriormente se les solicitó que lo compartieran con sus compañeros, para que en conjunto se les hicieran las correcciones adecuadas.

Representación de la temática en un cómic: Esta fue la actividad final donde se les pidió a los estudiantes realizar la debida represen-

tación gráfica del guion teniendo en cuenta la coherencia, la temporalidad, los personajes en cada uno de los diálogos y la división adecuada de la viñeta.

Discusión

Los estudiantes solicitan un cambio en la metodología impartida por el profesor de ciencias económicas, donde se haga más presencia de lo visual, y las lecturas sean menos extensas. Por su parte, el profesor busca una estrategia de aprendizaje y una herramienta didáctica más llamativa para los estudiantes, que cumplan con las expectativas requeridas por la materia y mejore la participación de los alumnos, sin dejar de lado el lograr que se desarrollen todas las temáticas expuestas en el currículo de ciencias económicas.

El estudiante se encuentra con una representación visual del conocimiento, que exhibe lo esencial, este cambio del texto largo a las gráficas con textos condensados lo ayuda recordar fácilmente la información, de esta forma los alumnos fueron capaces de reconocer conceptos económicos antes desconocidos como plusvalía, neoliberalismo y capitalismo; lo destacable es que utilizaron este conocimiento para crear sus propias reflexiones en un formato distinto al tradicional.

Frente a este escenario, el docente transformó, con las actividades, el acto de leer comic en un momento de reflexión sobre su área. Estas actividades motivaron al estudiante para diseñar su propio comic, se puede lograr aumentar la participación a través del pensamiento, la creación y redacción para alcanzar llegar a los estudiantes con bajo interés en la escritura, por encontrar en la imagen el significado a un tema académico.

Esto concordó con trabajos previos (Rodríguez, 2013; Ruiz-Fernández, 2008) quienes fueron enfáticos en la necesidad de incluir contextos reales o abstracciones de la realidad que fueran conocidas por los estudiantes, en un lenguaje claro y familiar para convertir el aula de clases en un laboratorio de ideas donde los estudiantes lograran analizar, interpretar y proponer en torno a los conceptos y teorías económicas que se les enseñara.

Conclusiones

El comic, entendido como una narración que utiliza las imágenes y/o el lenguaje escrito para expresar una idea (Rodríguez, 1988) tiene una importancia educativa al permitir el desarrollo de diversas competencias en el estudiante; deshaciendo el paradigma del profesor autócrata para pasar a la verdadera función de guía en el aula. Por lo anterior, al

momento de llevar las propuestas o proyectos, los resultados dependerán de la forma como impacten en los estudiantes, y lo útil que pueda ser para mejorar el proceso de enseñanza.

Es necesario que tanto docentes como directivos, antes de acogerse a utilizar el comic en su plan de estudios, aprendan los conceptos básicos para, por ejemplo: diferenciar una viñeta de una página o entender la importancia del globo de texto o la onomatopeya en el desarrollo de la parte textual. La organización a través de cuentos y guiones gráficos, es un pilar del aprendizaje para crear y entender un comic sobre cualquier área del conocimiento; los docentes, como guías, deben apropiarse de esta información, y estar atentos a material de apoyo, personas u organizaciones que puedan ayudarlos en ese proceso.

La enseñanza de la economía debe ser motivante y desafiante, los conceptos no deben ser estáticos y por contrario se debe brindar la oportunidad a los estudiantes de transformar, discutir y crear ideas propias a partir de lo aprendido. Los comics se han transformado de un simple entretenimiento a una forma de transmitir información de manera simple y concisa en un formato agradable para jóvenes y adolescentes (Pinto et al., 2012) por esta razón su integración a áreas como la Economía se convierte en una ventaja para lograr acer-

carse a todo tipo de público que desconoce o no comprende algunos conceptos básicos de esta materia. Fomentar el aprendizaje en esta área es de vital importancia para lograr metas de alfabetización económica, dándoles herramientas a los ciudadanos en tempranas etapas de su desarrollo. Utilizar un medio como el cómic para informar de estos conceptos a estudiantes permite que en un futuro sean capaces de tomar decisiones informadas en su vida profesional y en sus finanzas personales. Nuestra sociedad necesita de más ciudadanos con pensamiento crítico en todos los ámbitos, y en este caso, que puedan entender las dinámicas modernas de mercados y economías globalizadas, e incidir positivamente en ellas.

Referencias

- Álvarez, L. (2010). *El pensamiento del profesor (a): concepciones implícitas sobre la enseñanza, el aprendizaje y la interacción comunicativa desde una reflexión crítica*. Bogotá, D.C.: Universidad Nacional de Colombia.
- Aparici, R. (2010). *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Madrid: Ediciones de la Torre.
- Asaad, C. (2015). Financial literacy and financial behavior: Assessing knowledge and confidence. *Financial Services Review*, 24(2), 101–118.

- Ávila- Lugo, J. (2004). *Introducción a la economía*. Barcelona: Plaza y Valdes.
- Baron-Carvais, A. y Valladares, J. B. (1989). *La historieta*. México, D.F.: Fondo de cultura económica.
- Buck-Morss, S. (2009). Estudios visuales e imaginación global. *Antípoda. Revista de antropología y arqueología*, (9), 19–46.
- Carrasco, J. (1995). *Técnicas y recursos para el desarrollo de las clases*. Lérida: RIALP.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*. Madrid: Gustavo Gili.
- Coral, M. (2010). La enseñanza en economía: una reflexión desde la perspectiva del contenido. *Semestre económico*, 13(26), 135–147.
- Córdova, X. (2017). *La formación financiera personal de los estudiantes de cuarto año de la ESMIL; en su proyección profesional, personal y propuesta de una revista interactiva de orientación en administración financiera personal*. Quito: UCE.
- Delgado-Algarra, E. (2017). El cómic como recurso educativo en la enseñanza de las ciencias sociales: compromiso socio-histórico y valores en el manga de Tez. *Cultura y Educación*, 29(4), 848–862.

- Denzin, N. & Lincoln, Y. (Ed). (1994). *Handbook of qualitative research*. Recuperado de <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1994-98625-000>
- Fernández, P. (2014). Astérix y Obélix: más que un cómic. Análisis y utilización del cómic como instrumento pedagógico en educación primaria. *Tabanque: Revista pedagógica*, (27), 189–200.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2000). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: Infagon.
- Jiménez-Varea, J. (2006). El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *Ambitos*, 15(1). 191-209.
- Karakurum-Ozdemir, K., Kokkizil, M. & Uysal, G. (2018). Financial Literacy in Developing Countries. *Social Indicators Research*, (1). 1–29.
- López-Azuaga, R. (2013). La pedagogía de Astérix: Posibilidades del cómic histórico y fantástico para la enseñanza de las ciencias sociales. Investigación en Educación. Recuperado de <http://investigeneducacion.blogspot.com/2013/09/la-pedagogia-de-asterix-posibilidades.html>
- Lusardi, A. (2015). Financial literacy: Do people know the ABCs of finance? *Public understanding of science*, 24(3), 260–271.

- Lusardi, A. & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of economic literature*, 52(1), 5–44.
- Martí, J. (2017). *La investigación-acción participativa: estructura y fases*. Recuperado de http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/m_JMarti_IAPFASES.pdf
- Mejía, D., Pallota, A., Egúsquiza, E. y Farnè, S. (2015). Encuesta de Medición de Capacidades Financieras en los Países Andinos. [Informe para Colombia 2014]. Corporación Andina de Fomento.
- Mejía, D. y Rodríguez, G. (2016). No. 23. Determinantes socioeconómicos de la educación financiera. Evidencia para Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú. Bogotá, D.C.: CAF. <http://scioteca.caf.com/handle/123456789/835>
- Pinto, M., Carreira, A. y Fuenmayor, G. (2012). *El Cómic en la Educación y la Cultura*. Recuperado de http://aplicaciones2.colombiaaprende.edu.co/red_privada/sites/default/files/El_comic_en_la_educacion_y_la_cultura_resum.docx
- Prado, J. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar* 5(1). 73-79. <https://doi.org/10.3916/C05-1995-14>

Ramírez, A. (2013). *GRAFENO: El Comic*. Barranquilla: Universidad Autónoma del Caribe.

Rodríguez, C. (2004). *Didáctica de las ciencias económicas: Una reflexión metodológica sobre su enseñanza*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/libros/didactica-ciencias-economicas-reflexion.pdf>

Rodríguez, J. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez, J. (2013, octubre 18). Cómics, la magia de una cultura en viñetas. *El Herald*. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/tendencias/comics-la-magia-de-una-cultura-en-vinetas-128952>

Ruiz-Fernández, A. (2008). *Programación didáctica económica*. Bogotá, D.C.: Visión Libros.

Sande, J. y Calvo, C. (2009). *Historia de la Economía en 1/2 Hora*. León: Compartiendo Conocimiento.

Sande, J. y Calvo, C. (2010). *Emprender en 1/2 Hora*. León: Compartiendo Conocimiento.

Sande, J. y Calvo, C. (2011). *Empresa en 1/2 Hora*. León: Compartiendo Conocimiento.

Sande, J. y Calvo, C. (2013). *Finanzas en 1/2 Hora*. León: Compartiendo Conocimiento.

Universidad Nacional. (2018). *Museo Virtual de la Historieta Colombiana*. Recuperado de <http://artes.bogota.unal.edu.co/a/muvirt/museovhc.html>

Williamson, B. (2016). Digital education governance: data visualization, predictive analytics, and 'real-time' policy instruments. *Journal of Education Policy*, 31(2), 123–141.